

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses untuk mendapatkan sebuah pengajaran guna meningkatkan mutu sumber daya manusia. Mutu pendidikan yang baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang baik, begitu juga sebaliknya. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, pendidikan yang berkualitas akan berpengaruh pada kemajuan diberbagai bidang.

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, baik dalam keluarga, masyarakat, dan bangsa. Kesuksesan dalam bidang pendidikan dapat dicapai suatu bangsa apabila ada usaha yang dilakukan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Upaya meningkatkan mutu pendidikan dalam proses belajar mengajar menjadi perhatian penting karena sangat mempengaruhi dalam tersampainya materi yang diajarkan. Materi dapat terserap dengan baik oleh siswa jika proses belajar mengajar dilaksanakan dengan cara efektif. Cara efektif yang dimaksud adalah berbagai media pembelajaran yang dapat menunjang tersampainya materi dengan lebih baik. Peserta didik menjadi cepat menangkap materi yang diberikan karena media pembelajaran yang digunakan.

Keberlangsungan proses belajar dan pembelajaran yang baik akan tercapai dengan adanya dukungan dari seluruh komponen pendidikan terutama media pembelajaran. Di era teknologi modern dengan terciptanya media pembelajaran yang aneka ragam merupakan upaya untuk memperbaiki dan mengembangkan kualitas pendidikan. Tujuan media pembelajaran yaitu memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbal dan mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur (Riyana, 2007:6).

Media pembelajaran menempati posisi yang strategis dalam proses pembelajaran karena menjadi perantara informasi pengetahuan dari guru kepada

siswanya. Banyak manfaat yang diberikan media pembelajaran kepada siswa, manfaat media antara lain menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa dan menjadi metode alternatif dalam belajar karena siswa tidak semata-mata mendapatkan pembelajaran dari satu sumber.

Menurut Rossi dan Braedle dalam Sanjaya (2013: 163) menyatakan media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku koran, majalah dan sebagainya. Selain itu, Nana Sudjana (dalam Anriyadi, 2010: 2) menyatakan, ada beberapa alasan berkenaan dengan pemanfaatan media, diantaranya; pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, bahan ajar akan lebih mudah dipelajari oleh siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi, dan siswa akan lebih banyak aktif dalam proses kegiatan belajar bahkan penggunaan media akan dapat mempertinggi kualitas proses dan hasil pengajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dyah Ayu Wulandari (2016) tentang pengembangan media pembelajaran, bahwa hasil penggunaan media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari pengukuran peningkatan minat belajar siswa melalui uji n-gain yang memperoleh 0,74, data tersebut dikuatkan oleh pendapat guru yang memperoleh uji n-gain sebesar 0,76. Kedua data tersebut termasuk dalam kategori tinggi menurut kriteria faktor gain yang telah ditetapkan. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan audiovisual *Sparkol Videoscribe* yang juga sudah diuji kelayakannya dari beberapa ahli. Hal tersebut diperoleh dari hasil validasi ahli media yang memperoleh 72,5% berdasarkan mutu teknis dan 75,9% berdasarkan aspek media. Sedangkan untuk hasil validasi ahli materi memperoleh 86,1% berdasarkan aspek media dan 87,5% dari aspek kesesuaian aspek materi.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat diperlukan karena selain siswa mudah menerima dan memahami ilmu serta materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Siswa juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mengatasi kejenuhan saat proses

pembelajaran berlangsung. Dalam penggunaan media pembelajaran oleh guru terdapat berbagai variasi yang berbeda-beda, karena banyaknya jenis media pembelajaran yang dikembangkan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat magang 2 dan 3 di SMA Batik 2 Surakarta, kegiatan belajar mengajar dikelas XI IPS guru sudah menggunakan kurikulum 2013 yang sesuai peraturan pemerintah, hanya saja dalam pemanfaatan media pembelajaran guru belum mampu menggunakannya secara maksimal. Peneliti juga menemukan bahwa SMA Batik 2 Surakarta telah memiliki sarana dan prasarana yang sudah cukup memadai, salah satunya ketersediaan LCD proyektor. Namun hal ini tidak diimbangi dengan pemanfaat yang sesuai, tentu saja ini menjadi sesuatu yang disayangkan. Hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa pola pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Hal ini dikarenakan guru tidak memiliki cukup kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif, ditambah lagi dengan keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam membuat media pembelajaran.

Media pembelajaran yang kurang kreatif juga menjadi salah satu faktor yang membuat kurang berminatnya peerta didik dalam belajar ekonomi. Selama observasi ditemukan proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode konvensional, sehingga menyatakan minat belajar yang dimiliki siswa cukup rendah. Setelah di observasi lebih lanjut kebanyakan siswa mengaku bosan dan sering mengantuk di kelas, dengan menggunakan metode konvensional menyebabkan penggunaan media pembelajaran kurang optimal sehingga menjadikan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. Akibatnya siswa lebih memilih bercerita sendiri atau tidur di dalam kelas.

Di era modern ini, sangat tepat jika media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) karena pada dasarnya generasi sekarang adalah generasi yang tidak lepas dari perkembangan teknologi. Marc Prensky, seorang ahli pendidikan, membagi manusia menjadi dua generasi, yaitu generasi *digital immigrant* dan *digigatl native*. *Digital immigrant* adalah generasi yang mengenal dunia internet setelah mereka dewasa.

Digital native adalah kelompok yang saat mulai belajar menulis sudah mengenal internet. Mereka cepat belajar dan nyaman menggunakan peralatan digital (<https://www.academia.edu>). Anak-anak zaman sekarang tergolong sebagai generasi *digital native*, oleh karena itu, media pembelajaran yang tepat untuk anak zaman sekarang adalah media pembelajaran yang berbasis *digital*.

Media pembelajaran yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini menggunakan media audiovisual. Salah satu media audiovisual yang digunakan dalam pembelajaran adalah *video scribe*. Menurut Joyce dan B. White dalam Wulandari (2016: 63) “ *Sparkol videoscribe is a great for creating short whiteboard style animations to explain certain concept, either by instructor or student*”, dapat diartikan bahwa video scribe adalah software yang menciptakan animasi gaya papan tulis singkat untuk menjelaskan konsep tertentu baik dibuat oleh instruktur (guru) dan siswa.

Sparkol Videoscribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkain gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, *Sparkol Videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh software ini sangat beragam sehingga mampu menjadi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan di dalam software, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian di – *import* ke dalam *software* tersebut. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan *dubbing* dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan *videoscribe* juga dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe*. Pengguna hanya perlu men-download *software* dan di *install* pada PC yang dimiliki.

Arsyad (2011: 15), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang

baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dari pendapat tersebut maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menumbuhkan minat belajar siswa, sebab minat merupakan hal yang bukan didapat sejak lahir melainkan diperoleh kemudian karena adanya rasa ketertarikan pada suatu hal.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menarik judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPARKOL VIDEOSCRIBE* DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI MATERI PERDAGANGAN INTERNASIONAL DI SMA BATIK 2 SURAKARTA”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian sebagaimana yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi berbagai masalah yaitu:

1. Kurangnya kesadaran guru untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar
2. Kurangnya media pembelajaran dalam pembelajaran Perdagangan Internasional di SMA Batik 2 Surakarta
3. Kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran Perdagangan Internasional karena banyaknya materi yang disampaikan tanpa menggunakan media.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, agar penelitian terarah, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media yang dihasilkan dinilai kelayakannya oleh guru, dosen dan ahli media dimana aspek penilaian meliputi mutu teknis, aspek media dan aspek kesesuaian materi

2. Media pembelajaran yang dikembangkan berisi materi perdagangan internasional dalam mata pelajaran Ekonomi kelas XI
3. Media pembelajaran yang telah divalidasi diujicobakan pada kelas XI IPS di SMA Batik 2 Surakarta, kemudian diukur hasilnya dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung menggunakan angket/kuisisioner

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran Ekonomi materi Perdagangan Internasional kelas XI di SMA Batik 2 Surakarta?
2. Bagaimana hasil penggunaan media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi materi Perdagangan Internasional kelas XI di SMA Batik 2 Surakarta?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah diatas, yaitu:

1. Mengembangkan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran Ekonomi materi Perdagangan Internasional kelas XI di SMA Batik 2 Surakarta.
2. Mengukur hasil penggunaan media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi materi Perdagangan Internasional kelas XI di SMA Batik 2 Surakarta.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Mengembangkan metode pembelajaran ceramah dalam bentuk *videoscribe* pada pembelajaran ekonomi guna meningkatkan minat belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Mempermudah siswa dalam menerima informasi yang disajikan oleh guru karena media yang disajikan mampu mewadahi karakteristik siswa yang beragam.
- 2) Memperoleh pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga menambah minat dan motivasi siswa untuk belajar

b. Bagi Guru

- 1) Mempermudah guru dalam menyajikan informasi terkait ilmu pengetahuan yang akan diberikan pada siswa.
- 2) Membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik minat siswa untuk lebih aktif dan komunikatif dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi bahan acuan penelitian tentang meningkatkan minat belajar akuntansi pada pelaksanaan pembelajaran dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran.